

Anno 1800 Item Editor

Lesen bitte!

Der Item Editor ermöglicht die menügeführte Bearbeitung von Items die in der Handelskammer, der Hafenmeisterei, dem Rathaus, dem Quartier und in Handelschiffen gesockelt werden können. Für diese Bereiche stehen fast alle Itemeinstellungen zur Verfügung

Während der Entwicklung des Programms Anno 1800 Item Editor haben wir sehr viele Dinge gefunden und ausprobiert, die so von den Entwicklern nicht vorgesehen waren und es wohl auch nach wie vor nicht sind. Probleme gab es aber jedenfalls nicht, manch mögliche Einstellung konterkariert aber den Spielspass.

Wir haben das Programm in der ersten Version vor rund 18 Monaten erstellt weil wir nach einigen Updates mit demolierten Spielständen zu kämpfen hatten (Hunderte von Schiffen!). Meist blieb nur ein neues Spiel anzufangen. Und da haben wir dann Items manipuliert um bekannte Engpässe zu eliminieren oder auch um die Stufe Bauern, Arbeiter und Handwerker ‚zügig‘ hinter uns zu bringen. Und später im Spiel hat man die Items wieder „entfernt“.

Zunächst hatten wir einen eigenen ‚ModInjektor‘ für die Manipulationen im Betrieb, dann – auch wegen der Verbreitung – sind wir umgestiegen auf den ModLoader. Genug der Vorrede:

Warnungen

Ändern Sie was Sie wollen aber übertreiben Sie es nicht. Schummelei ist es sowieso, aber das muss jeder selbst wissen. Einige der Einstellungen haben wir begrenzt. Während eines laufenden Spiels sollten Sie Items nicht ändern. Wenn Sie es aber nicht lassen können müssen Sie folgendes beachten:

Wenn Sie ein Item geändert und aktiviert haben, reagiert der ModLoader auf das aktivieren des Item fast sofort und lädt neu. Aktivieren Sie fast im selben Atemzug ein weiteres Item wird er sich verschlucken und das Spiel verabschiedet sich. Dann muss man halt neu starten.

Geht es glatt müssen Sie warten bis das Spiel das Item zur Kenntnis genommen hat. Erkennen kann man die Reaktion des Spiels eigentlich nur daran das es kurze Spielstops gibt – nichts bewegt sich -, aber dann geht es weiter.

Prüfen Sie in jedem Fall ob die betroffenen Gebäude das Item auch zur Kenntnis genommen beziehungsweise es „vergessen“ haben. Eventuell müssen Sie die Gebäude aufnehmen und wieder absetzen. Sehr selten muss ein Gebäude auch abgerissen und neu gebaut werden.

Das Entfernen-das Zurücksetzen - von Items aus der Modliste während des Spiels oder im Verlaufe der Spielsession ist nicht möglich und würde zu erstaunlichen Ergebnissen führen. Entfernen Sie Items die Sie nicht mehr nutzen aus dem Sockelgebäude und setzen Sie sie erst dann zurück.

Wie gesagt: Auf der sicheren Seite ist man, wenn die Items vor dem Spielstart fertig sind.

Die Weitergabe der erzeugten Items ist – wie bei jeder anderen Modifikation – natürlich möglich.

Hinweise

Dieses Programm ist ausgelegt auf den Besitz aller DLC's des Spiels die verfügbar sind. Wer diese nicht oder nur teilweise besitzt kann nicht alle angezeigten Items verwenden respektive bestimmte Einstellungsoptionen im Spiel nicht nutzen.

Das Programm

Citybuilders : <https://www.citybuilders.de/download/anno1800/Anno1800ItemEditInst.exe>

Als Verbindungsprogramme zum Spiel ist folgendes Programm erforderlich:

Git Hub : <https://github.com/xforce/anno1800-mod-loader/releases>

Zur Installation finden Sie auf der Seite Hinweise oder verwenden den :

Citybuilders : <https://www.citybuilders.de/download/Anno1800/ModInstHelper.exe>

Bei den Beschreibungen hier und im Programm gehen wir natürlich davon aus, das der Anwender das Spiel und die Funktionen und Optionen von Items im wesentlichen kennt.

Beschreibung

Das Programm ermöglicht die menügeführte Bearbeitung von Items die in der Handelskammer, der Hafenmeisterei, dem Rathaus, dem Quartier und in Handelsschiffen gesockelt werden können. Für diese Bereiche stehen alle Einstellungen zur Verfügung außer zeitgesteuerten Elementen und Kampfoptionen.

Es werden keine neuen Items erzeugt sondern es werden insgesamt 344 Standarditems zur Bearbeitung, Ergänzung oder kompletten Neudefinition bereitgestellt. Die bearbeiteten Items werden bei den jeweiligen Händlern der Region im Spiel angeboten und verhalten sich wie jedes andere Item im Spiel.

Alle Einstellungen und ihre funktionale Gebrauchsfähigkeit wurden vielfach getestet. Bei der Erstellung oder Bearbeitung eines Items beachten Sie bitte die im Programm enthaltene Hilfestellung.

Die bearbeiteten Items werden entsprechend den Vorgaben des ModLoaders (s.o.) verarbeitet und kopiert. Ein typischer Eintrag in das ‚mods‘ Verzeichnis wäre : „[Item] (190745)“, wobei die Zahl die spielinterne Leitkennung ist (GUID). Ändern Sie diese Beschriftung nicht, da der ModLoader und das verwendete XML System/XPath eine Reihe von Zeichen nicht akzeptieren. Ein händischer Eingriff in die Struktur der Dateien kann Fehler hervorrufen, Änderungen dürfen nur über unser Programm erfolgen.

Items sind bekanntlich bei Spielstart nur für Schiffe verfügbar, da zum Beispiel die Handelskammer erst mit den Arbeitern verfügbar wird. Die anderen Sockelgebäude kommen bekanntlich ja auch erst später mit steigendem Einwohnerstatus ins Spiel.



Dieser Text sowie das beschriebene Programm >Anno 1800 Item Editor< ist kein vom Hersteller des Spiels <Anno 1800> autorisiertes Hilfsmittel, Zusatz- oder Erweiterungsprogramm für das Spiel <Anno 1800>. Das Programm wurde als Fanprojekt ohne Unterstützung oder Wissen des Spielherstellers erstellt. Die Angaben und Arbeitsanweisungen werden ohne Gewähr auf Richtigkeit, Vollständigkeit oder Funktionsfähigkeit erteilt und stellen nur Vorschläge da, die wir nach bestem Wissen erarbeitet haben. Es wird keinerlei Haftung für jedweden Schaden der aus der Anwendung der hier gemachten Angaben entsteht übernommen. Alle genannten Markennamen oder Markenhinweise sind Eigentum der

jeweiligen Markeninhaber. Der ModLoader ist ein OpenSource Projekt und wird auf der GitHub Plattform zur Verfügung gestellt. Entwickler: xforce - Alexander Guettler, aktuelle Version 0.7.12, (22.10.2020)

Verfahren

Jedes Item wird bekanntlich in einem Sockelgebäude – Handelskammer, Hafenmeisterei, Rathaus, Quartier und auch Schiffe gesetzt und manipuliert mittels der ihm gegebenen Einstellungen innerhalb des Einflussradius die vorhandenen Gebäude, gelegentlich auch inselweite Einstellungen.

Welches Item:

Beispiel : Man möchte nach Spielstart frühestmöglich ein Item haben, das allen Bauernhöfen 25% mehr Produktivität verschafft und 50% weniger Module für die einzelnen Betriebe erfordert.

Das Item muss also in der Handelskammer gesockelt werden. Also wählt man aus den für die Handelskammer aufgelisteten Items eines aus, am besten natürlich eines das zum einen sowieso eher als schwach zu bezeichnen ist und das verfügbar ab dem ersten Arbeiter ist. Die Informationen zu diesen beiden Punkten und alle anderen die das Item betreffen werden im Programm angezeigt. Natürlich kann man auch ein Item wählen das alle „Wünsche“ schon erfüllt und diese entsprechend „aufpeppen“;

In diesem Beispiel nehmen wir mal den Ackermann (190744). Entweder man sucht dieses Item mit der Suchfunktion, man wählt die Handelskammer als Sockelgebäude und sucht in der angezeigten Liste oder man wählt die Sortierfunktion „nur Arbeiter“.

Jetzt beginnt die eigentliche Bearbeitung. Der Schalter „Item bearbeiten“ führt zu einem neuen Bildschirm.. Dies ist die Schaltzentrale für alle weiteren Maßnahmen. Alles was Sie in der Folge machen bezieht sich auf dieses Item.

Was zuerst?

Die Reihenfolge der zu machenden Einstellungen ergibt sich aus der Numerierung der Schalter auf der rechten Seite.

Als erstes und entscheidendes Element ist da die Auswahl der Gebäude, auf die das Item wirken soll. Nach dem anklicken des Schalters „1. Gebäudeliste bearbeiten“ erscheint die Auswahlmöglichkeiten. Die Hilfsinformationen zeigen was wie wo gemacht werden muss.

Wählen Sie für dieses Beispiel aus der mittleren Liste die Gebäude aus: Getreidefarm, Hofenfarm, Kartoffelhof...etc. Der Schalter „Annehmen“ bringt Sie zurück auf den Bildschirm „Item bearbeiten“.

Die Iteminformation sieht dann so aus:



Achtung: Haben Sie ein Item bereits mit anderen Änderungen versehen führt eine spätere Änderung der Gebäudeliste eventuell dazu, das diese bzw. bestimmte Einstellungen gelöscht werden. Einfaches Beispiel: Sie haben eine Produktivitätssteigerung festgelegt, wählen aber später die Feuerwache als Zielgebäude des Items aus. Die Feuerwache hat aber keine ‚Produktivität‘. Ergo wird diese Einstellung entfernt.

Was dann?

Die zweite Aktion wäre die Anpassung des Namens und der im Spiel verwendeten Grafik. Dies sollte nach unserer Erfahrung immer gemacht werden, um das auffinden des Items im Spiel zu vereinfachen. Dies gilt insbesondere dann wenn Sie weitere DLC's besitzen, zum Beispiel das "Land der Löwen". Im Forschungsinstitut werden die von Ihnen gestalteten Items genauso behandelt wie alle anderen. Grundsätzlich ist es hilfreich auch in allen anderen Bereich wie zum Beispiel bei Expeditionen.

Die Einstellungen:

Als dritte Aktion folgen jetzt natürlich die eigentlichen Einstellungen für das Item. Der Schalter zur Basisdatenänderung bringt einen neuen Bildschirm mit etlichen Einstellungsoptionen mit sich. Die Anzahl und Art der Einstellungsoptionen richtet sich nach den Gebäude die das Item beeinflussen soll! In diesem Fall wären das folgende Möglichkeiten:

Eventuell vorhandene Werte wie hier die „10“ in der Produktivität stammen von den Originalitemdaten.

Jetzt also in der „Produktivität“ eine 25 eingetragen und bei „Anzahl Module“ eine -50 (negativ!). Bei fast allen Einstellungswerten können Sie den Wert direkt eingeben oder die Pfeilschalter benutzen. Mit dem Schalter „Annehmen“. Gehts wieder auf den „Item bearbeiten Bildschirm“.

Das Item sieht jetzt so aus:



Mit dem Schalter „OK“ verlassen wir die Itembearbeitung und kehren auf den Hauptbildschirm zurück.

Dort wird das Item ebenfalls angezeigt und ist auch ausgewählt.

Jetzt bleibt nur noch das aktivieren des Items um es im Spiel zu verwenden.

Aktivieren:

Zu diesem Zweck wählen Sie einfach den Schalter „Item aktivieren“ auf dem Hauptbildschirm rechts aus.

Im Spiel erscheint das Item wie jedes andere auch im „Einkaufskatalog“ des Händlers. Dies ist in diesem Fall für die Items der alten Welt fast ausschließlich Eli Blackworth.

Andere NPC's verkaufen im späteren Spielverlauf aber gelegentlich die gleichen Items.

Spielstarteinstellungen

Neben der reinen Bearbeitung von Items sind weitere Optionen recht hilfreich. Diese finden Sie im Bildschirm ‚Spielstarteinstellungen‘.

Spielstarteinstellungen deshalb, weil diese Bearbeitungen nur bei einem neuen Spiel Sinn machen respektive auch nur dann funktionieren.

Startkapital

Zunächst wäre da das Startkapital, dessen Auswirkungen klar sein dürften. In jedem Fall muss man die Kosten der Items die man nutzen will an das Startkapital anpassen. Nimmt man ein 250.000 Münzen teures Item für die erhöhung der Produktivität der normalen Landwirtschaft kann man sich das gute Stück zu Spielanfang eben nicht leisten.

Einflussbereiche

Als nächstes sind die Einflussbereiche der Sockelgebäude sowie der Hafengebäude und die Einzugsreichweite der Ölraffinerie einzustellen.

Bekanntlich kommen die Einstellungen von Items nur im Einflussbereich des jeweiligen Sockelgebäudes zum tragen. Die Standards sind doch schon recht bescheiden. Uusserdem sind der Hafengebäudebereich und die Ölraffinerie zum ‚anpassen‘ bestens geeignet. Dies ist aber alles Geschmackssache.

Zusätzliches Startschiff

Auch diese Einstellung erleichtert das Spiel erheblich, gerade zu Anfang oder wenn man sich so richtig schwere Gegner ausgesucht hat. Das zusätzliche Startschiffe ist beladen mit Holz und Stahlträger zwecks Kontorbau. Den zur Auswahl stehenden BEIC Klipper (British East India Company) ist ein verbesserter Standardklipper – mehr Laderäume, Itemsockel und Geschwindigkeit.

Zusätzliche Modifikationen

Bei diesen zusätzlichen vier Modifikationen handelt es sich um von uns als sehr nützlich betrachtete Mods aus der Spice-it-up Sammlung auf GitHub und das eben erwähnte Schiff als baubares Exemplar in der Segelschiffswerft. Haben Sie das Schiff als zusätzliches Startschiff gewählt ist es ebenfalls baubar. Der Mod AIShipyard ermöglicht der späteren Einstieg von Computerspielern. Man kann also erstmal ganz entspannt sein Imperium hochziehen.

Anzahl angebotener Items

Seit Release des Spiels sind die Kaufmöglichkeiten von Items ein heißes Thema. Wichtigstes Manko aus unserer Sicht war, das gerade zu Anfang des Spiels das Angebot lächerlich klein war. Dies können Sie mit der Entsprechenden Einstellung hier umgehen.

Der Schalter ‚Annehmen‘ erzeugt eine XML Datei die in das Spiel eingebunden wird.

